

NEDERLANDSE HANDLEIDING

- 1- Credits**
- 2- Introductie**
- 3- Het Verhaal**
- 4- Het Spel Installeren**
- 5- Het Spel Starten**
- 6- Standaard Spelbesturing**
- 7- Main Menu**
- 8- Game Select Menu**
- 9- Track Selection Menu**
- 10- Car Selection Menu**
- 11- Playback**
- 12- Weapons And Pickups**
- 13- Circuits**
- 14- Garantie**
- 15- Product-ondersteuning**

1- CREDITS

Programmatuur	Jani Peltonen, Harrison Bernardez, Dave Cantrell
Design	Vivid Image
Spel Graphics (Vivid Image)	Karl D'Costa, Charlie Hasdell
Spel Graphics (Ubi Soft)	Antoine Leclainche, Marc Chevalier, Stéphane Huguet, Alexandre Gatto en Arnaud Kotelnikoff
Mapping Tools	Daniel Raviart met Catalin Cocos, Bogdan Ghenea en Madalin Moise
Muziek	Gregory Heath en Vivid Image
Geluidseffecten	Ubi Sound Studio
Tests	Charlie Hasdell, Nejati Dinc, Mevlut Dinc, Vincent Paquet, Eric Martineau
Project Managers (Ubi Soft)	Vincent Minoué, Fabrice Pierre-Elien, Jean-Bernard Jacon en Metro Mustafa
Producent (Ubi Soft)	Gérard Guillemot
Producent (Vivid Image)	Mevlут Dinc
Speciale Dank	Vera Shah & Sophie Champalaune (International Marketing) en alle Ubi Soft dochtermaatschappijen

2- INTRODUCTIE

Dank je voor de aankoop van Super Computer Animal Racing Simulation (S.C.A.R.S.). Het was een ambitieus project, en we zijn in ons doel geslaagd om voor jou een zeer vermakelijk, uitdagend en langdurig plezier biedend spel te maken. Hoe meer je speelt, hoe meer je zult ontdekken.

3- HET VERHAAL

3000 n. Chr. De wereld wordt niet langer beheerst door de mens, maar door negen supercomputers wiens intelligentie al lang geleden die van hun makers overtrof. Ze hebben vele menselijke eigenschappen verworven, gevoelens van angst, haat, geluk en zelfs van verveling.

Om de apathie te bestrijden, vermaken de supercomputers zich met de meest nobele en tegelijkertijd meest gevvaarlijke menselijke activiteit: racen.

In hun zucht naar overwinnen, bouwen ze super complexe bolides in de gedaante van de gevvaarlijkste wezens op aarde. Elk voertuig beschikt over een ultra-krachtig wapen dat tegenstanders kan verpletteren op de vele duivels verraderlijke circuits. Mensen kunnen slechts van veraf toekijken...

Tijdens het racen van wereld naar wereld wordt de behoefte aan al die, van adrenaline vervulde actie, alleen maar groter. Een overwinning alleen is niet meer genoeg!

4- HET SPEL INSTALLEREN

Stop de S.C.A.R.S. CD in de CD-ROM speler en wacht tot het Autorun scherm verschijnt. Als na enige tijd het Autorun scherm niet verschijnt dan is deze optie naar alle waarschijnleidheid uitgeschakeld in Windows 95. Dubbelklik, in dit geval, op de Deze Computer icoon op je desktop en dubbelklik op de icoon van je CD-ROM speler. Om de installatie procedure op te starten dubbelklik je op Autorun.exe. Volg de installatie instructies die op het scherm verschijnen.

Om de beste gameplay uit S.C.A.R.S. te halen moet je de volgende drivers installeren : DirectX 6.0 runtime, Indeo 4.1 or higher, Glide 2.4 or higher. Deze drivers zijn meegeleverd op de S.C.A.R.S. CD-ROM.

Verzeker u ervan dat u de meerst recente drivers voor uw video kaart heeft geinstalleerd.

Het Readme file bevat belangrijke informatie over het spel (lees deze informatie voor je het spel gaat spelen!).

U kunt het Readme bestand vinden in de root van de CD-ROM.

5- HET SPEL STARTEN

Om het spel te spelen, stop je de S.C.A.R.S. CD in de CD-ROM speler en wacht tot het Autorun scherm verschijnt. Als na enige tijd het Autorun scherm niet verschijnt dan is deze optie naar alle waarschijnleidheid uitgeschakeld in Windows 95. Dubbelklik, in dit geval, op de Deze Computer icoon op je desktop en open de icoon van je CD-ROM speler en dubbelklik op Autorun.exe

Er zijn twee versies van het spel beschikbaar, 3Dfx and D3D. Klik op de versie die je wilt spelen in het Autorun scherm (dit hangt af van je videokaart!). Daarna klik je op Play en ‘The Fun Begins’.

Als de CD-ROM al in je speler zit kun je het spel ook opstarten vanuit het:
START/PROGRAMS/UBIVIVID/SCARS. Selecteer de versie die je wilt spelen (3Dfx of D3D).

Als je problemen tegenkomt kun je altijd het Readme bestand nalezen dat zich op de CD-ROM bevindt.

6- STANDAARD SPELBESTURING

Hieronder staan de standaard spelbesturing configuraties. Deze instellingen kunnen worden gewijzigd in het Options/Controller menu.

Standaard Spelbesturing voor alle settings:

F5 (F6 voor 2P)	VR
F7 (F8 voor 2P)	Achteruit kijken
F9 (F10 voor 2P)	Koplampen
Backspace	Versneld beeld (aan het begin van elke race)
Pijltoetsen	Menu control
ESC	Terug (door menus)
	Spel verlaten
Enter	Bevestigen (in de menus)
	Pause (tijdens een spel)

Het spel ondersteunt de volgende gamepads / joysticks

2-KNOPS JOYPAD / JOYSTICKS

D-pad / Stick	Sturen (Omhoog = Acceleren, Omlaag + Vuur = Acheruit vuren)
Knop 1	Vuren
Knop 2	Springen
Knop 1+2	Handrem

EXTRA KNOPPEN OP HET TOETSENBORD:

Spatie	Verander van wapen
---------------	--------------------

4-KNOPS JOYPAD / JOYSTICK:

D-pad / Stick	Sturen (Omhoog = Springen, Omlaag = Acheruit)
Knop 1	Remmen
Knop 2	Verander van wapen
Knop 3	Acceleren
Knop 4	Vuren

8-KNOPS JOYPAD (MICROSOFT SIDEWINDER EN GRAVIS GRIP):

D-pad	Sturen (Omhoog = Springen, Omlaag = Acheruit)
Knop A	Remmen
Knop B	Acceleren
Knop C	Koplampen
Knop X	Achteruit kijken
Knop Y	Verander van wapen
Knop Z	VR Toggle
Knop L	Springen
Knop R	Vuren
Start	Pause (alleen Sidewinder joypad)

MICROSOFT SIDEWINDER STICK (NORMAAL EN FORCE FEEDBACK):

Stick	Sturen (Omhoog = Springen, Omlaag = Acheruit)
Knop A	Pauze
Knop B	Springen
Knop C	Koplampen
Knop D	VR Toggle

Knoppen op de stick:

Trekker	Vuren
Knop 1	Remmen
Knop 2	Verander van wapen
Knop 3	Achteruit kijken

TOESTENBORD:

Speler 1 in 1 Speler Modus of Speler 2 in 2 Speler Modus als Speler 1 een joypad / joystick gebruikt:

Pijltoetsen Omhoog / Omlaag	Acceleren / Achteruit
Pijltoetsen Link / Rechts	Sturen
Spatie	Remmen
‘A’ toets	Verander van wapen
‘S’ toets	Springen
‘D’ toets	Vuren
‘E’ toets	Achteruit kijken

Beide Spelers op één toetsenbord in 2 Speler Modus:

Speler 1:

‘I’ toets	Acceleren
‘K’ toets	Achteruit
‘J’ toets	Links
‘L’ toets	Rechts
Spatie	Remmen
‘A’ toets	Koplampen
‘D’ toets	Verander van wapen
‘F’ toets	Springen
‘V’ toets	Vuren
‘S’ toets	Achteruit kijken

Speler 2:

Numerieke Pad “/”	Acceleren
Numerieke Pad “8”	Achteruit
Numerieke Pad “7”	Links
Numerieke Pad “9”	Rechts
“DELETE”	Remmen
“END”	Koplampen
“HOME”	Verander van wapen
“PAGEUP”	Springen
“PAGEDOWN”	Vuren
“INSERT”	Achteruit kijken

7- MAIN MENU

Player Select

In dit scherm kun je selecteren met hoeveel mensen je wilt spelen. Je kunt met 2 spelers tegelijkertijd op hetzelfde scherm spelen. Gebruik de Pijltoetsen Omhoog / Omlaag om een bepaalde spelvorm te selecteren en bevestig je keuze met de Enter knop.

NB: Als je het spel enige tijd in het Player Select scherm laat staan begint er automatisch een demo te spelen. Om deze te onderbreken druk je op een willekeurige toest.

8- GAME SELECT MENU

8.1) Grand Prix

Er zijn 4 Grand Prix Cups (Carbon, Crystal en Diamond) plus een Custom Cup

Track Order: in de **Carbon, Crystal, Diamond** en de **Zenith Cups** is de baanvolgorde vooraf bepaald.

Level of difficulty

Neemt toe tijdens je voortgang door elke Cup. De moeilijkheidsgraad is Easy (makkelijk) voor de Carbon Cup, Medium voor de Crystal Cup, Hard (moeilijk) voor de Diamond Cup en Very Hard (erg moeilijk) voor de Zenith Cup.

Race Points

Aan het einde van iedere race in Championship Mode verdien je punten volgens de onderstaande verdeling:

1ste plaats	=	10 punten
2de plaats	=	6 punten
3de plaats	=	4 punten
4de plaats	=	3 punten
5de plaats	=	2 punten
6de plaats	=	1 punten

Bonussen

Je tegenstanders kunnen ook nog 1 extra punt per race verdienen als:

- Ze super-agressief zijn geweest tijdens een race
- Ze de snelste ronde hebben gereden
- Ze een ronde voorsprong hebben op de andere wagens
- Ze een race hebben uitgereden zonder enige schade te hebben opgelopen

Kwalificeren

Om verder te gaan naar de volgende ronde moet je totaal aantal punten (race points + bonus points) bij de beste drie zijn. Zogezegd, als je vierde bent in een race kan je wel doorgaan naar de volgende ronde als je genoeg bonuspunten hebt gescoord.

Om aan een volgende Cup deel te nemen, moet je in een bepaalde Cup op de eerste plaats eindigen. Bijvoorbeeld: je kunt alleen aan de Crystal Cup deelnemen als je in de strijd om de Carbon Cup op de eerste plaats geëindigd bent. Hoe dan ook, je kunt op het Podium eindigen als je de Cup in 2^e of 3^e positie beëindigt.

NB: Je kunt de speelsnelheid naar eigen niveau aanpassen in Options

Spel opslaan

Iedere keer dat u het spel beëindigt zal uw huidige positie automatisch worden opgeslagen inclusief afgeronde cups, high scores, records per circuit, opties en configuraties.

De speler krijgt een wachtwoord voor elke Cup die hij/zij voltooid. Dit wachtwoord moet je invoeren in het password-scherf (zie, 8-5 Options). Je kunt je spel ook bewaren als je een N64 Controller Pak hebt (zie, 8-5 Options)

Custom Cup

Hier kun je een heel seizoen aan races samenstellen. Je kunt alleen banen kiezen die onderdeel uitmaken van de Cups waar je aan deel mag nemen. Bijvoorbeeld, als je de Crystal Cup met succes doorlopen hebt, kun je banen kiezen van de Carbon en Crystal Cups. De moeilijkheidsgraad staat op Medium en het aantal rondes per race kan ingesteld worden in het Options-menu.

Enter	=	Voeg een track aan de lijst toe
Esc	=	Verwijder een track van de lijst
Arrow Keys Left / Right	=	Verander settings

Selecteer daarna de “Accept / Back” optie en druk op Enter om te spelen.

8.2) Challenge Mode

Deze spelvorm is alleen beschikbaar in 1 Player mode

Deze spelvorm is alleen beschikbaar als je een Cup hebt voltooid en hier kun je één-tegen-één spelen tegen een computer-tegenstander. De computer tegenstander, de baan, de moeilijkheidsgraad en het aantal te rijden rondes worden automatisch ingesteld.

Win je de Challenge Mode, dan krijg je toegang tot eerder niet beschikbare wagens

8.3) Time Attack (Ghost Mode)

Deze spelvorm is alleen beschikbaar in 1 Player mode

Hier kun je met de verschillende auto's op de verschillende banen oefenen om je vaardigheid en je rondetijden te verbeteren. Bij elke volgende race op hetzelfde circuit, zie je je auto uit de vorige race als 'geestverschijning'. Zo kun je proberen om je eigen tijd te verbeteren. Gebruik de pijltoetsen om de spelvorm te selecteren en druk op Enter om je keuze te bevestigen.

8.4) VS Mode

Deze spelvorm is alleen beschikbaar in 2 Player Mode

Hier kun je één-tegen-één racen tegen andere spelers in een split-screen race.

8.5) Options

- **Settings:** de algemene opties kunnen allemaal naar eigen wens ingesteld worden (aantal rondes; wapens aan/uit etc.).

N.B.: Mirror Mode: Toegang tot deze mode kan alleen worden verkregen als je de eerste drie Cups succesvol hebt voltooid

- **Controller:** hier kun je de spelbesturing (voor Joypad / Joystick) aan je eigen voorkeuren aanpassen.
- **Records:** hier vind je alle statistieken die zijn vastgelegd.

9- TRACK SELECTION MENU

Dit menu is alleen beschikbaar als je **Custom Cup**, **Time Attack** of **VS mode** hebt geselecteerd.

Er zijn in het spel 9 verschillende circuits beschikbaar (zie Circuits), elk met een keuze aan instellingen: **Day-time** (Daglicht), **Night-time** (Nacht), **Dusk** (Schemer) en **Rain** (Regen). Gecombineerd met de **Mirror Mode** (zie, 5 Options) levert dit een groot aantal verschillende combinaties op.

Gebruik de Pijltoetsen Omhog / Omlaag om het door jou gewenste circuit te selecteren en gebruik de Pijltoetsen Links / Rechts om de instellingen te veranderen. Druk op Enter om een track aan de lijst toe te voegen.

In **Time Attack** en **VS mode**, druk je op Enter om je keuze te bevestigen.

In **Custom Cup** mode, gebruik de Pijltoetsen Omhoog / Omlaag om de Accept / Back optie te selecteren, druk daarna op Enter om je keuze te bevestigen.

Belangrijk: Je kunt alleen circuits kiezen uit de Cups waar je toegang toe hebt.

10- CAR SELECTION MENU

Je kunt kiezen uit 9 unieke racewagens, gebaseerd op verschillende dieren:

LION L.K.
MAMMOTH 4X4
RHINO ROADSTER
TIGER SHARK
MANTIS V-TWIN
SCORPIO X-2
GT COBRA
CHEETAH V12
PHANTOM PANTHER

Elke auto heeft 5 kenmerken: **Speed** (Snelheid), **Acceleration** (Acceleratie), **Grip** (Wegligging), **Armour** (Bepantsering) en **Weapon** (Wapen).

De combinatie van deze kenmerken bepaalt de algemene prestatie en het besturingsgemak van de wagen. Experimenteer met de verschillende modellen om te zien welke het best bij jouw rijstijl past.

Aan het begin van het spel zijn slechts 5 van de 9 racewagens beschikbaar. Naarmate je verder komt in het spel, zullen nieuwe en krachtiger wagens beschikbaar komen (zie Challenge Mode).

Gebruik de Pijltoetsen Links / Rechts om het door jou gewenste model te selecteren en bevestig je keuze met Enter.

11- PLAYBACK

De Playback-functie werkt alleen in 1 Player.

Er zijn twee vormen van playback: Follow Car (Volg een wagen) en Panning Camera (Panoramisch filmen)

Pijltoets Omhoog = Verander Playback-modus

De volgende functies zijn alleen van toepassing op Follow Car.

Pijltoets Omlaag = Verander te volgen Auto

Pijltoets Links / Rechts = Roteer camera rond auto

Spatie = Stel camera in achter de auto

Enter = Pauze / Doorgaan

NB: je kunt de View Mode ook veranderen door de VR-Mode Knop te selecteren als je in Follow Car modus speelt.

12- WEAPONS AND PICKUPS

De wapens moeten van de baan worden opgepakt door over ze heen te rijden en zijn voor iedereen beschikbaar.

Je mag tijdens het spel zoveel wapens verzamelen als je wilt, maar je mag er slechts 2 tegelijkertijd gebruiken. Wapens vuur je met de “**Vuren**”-knop.

Wapens en Pick Ups kunnen onmiddellijk worden afgevuurd of kunnen eerst worden opgeladen. Als je de Wapen-knop (Z-knop) ingedrukt houdt, laad je het wapen op.

Elk wapen heeft zijn eigen opladingstijd, hoe langer je een wapen oplaadt, hoe krachtiger het wordt.

Wapens schieten standaard recht vooruit, door de Pijltoets of D-Pad Omlaag in te drukken tijdens het vuren, schiet je achteruit.

Als je uitsluitend wilt racen, kun je de wapens-functie uitzetten in **Options / Settings menu**. In de Time Attack modus staan de wapens, behalve de Turbo, automatisch uitgeschakeld).

- **Turbo:** korte periode extra snelheid; ongeladen, tot 4 pulsen (hangt af van de gekozen wagen) of één hele snelle bij volledige oplading.
- **Magnet:** als de magneet wordt afgevuurd, landt hij op de baan en vormt zich er een magnetisch veld omheen. Dit veld trekt wagens naar zich toe en houdt ze even vast. Korte opgeladen: kort aantrekkingsbereik. Volledig opgeladen: groot aantrekkingsbereik. De magneet kan door kogels worden vernietigd.
- **Seeker:** lange afstandswapen. Vliegt over het circuit totdat het een auto raakt. Een opgeladen Seeker vliegt verder. Dit wapen kan door kogels worden vernietigd.

- **Boomerang:** als dit wapen geactiveerd wordt, blijft het rond jouw racewagen cirkelen totdat er een vijandelijke wagen in de buurt komt. De boomerang raakt de ander en keert terug naar jouw wagen. Het kan enige schade verdragen. De opgeladen boomerang zal drie kleine boomerangs loslaten die elk een andere wagen zullen aanvallen.
- **Time Bomb:** dit wapen wordt actief op het moment dat je het oppikt. Het hecht zich aan je wagen en explodeert zodra het afstellen voorbij is! Voordat de tijdbom explodeert, kun je proberen het aan een vijandelijke wagen over te geven door op de “**Vuren**”-knop te drukken. Die wagen moet dan wel in de buurt zijn.
- **Stinger:** dit wapen veroorzaakt een klapband met als gevolg dat je de controle over je wagen korte tijd verliest. De opgeladen stinger heeft een groter bereik. Dit wapen kan door kogels worden vernietigd.
- **Stopper:** als je een Stopper raakt wordt je achteruit geknald. Type 1: lange tijdsduur, weinig energie, Type 2: korte tijdsduur, veel energie (meerdere botsingen nodig om het te vernietigen). Dit wapen kan door kogels vernietigd worden.
- **Round of Bullets:** geeft een speler een set kogels. Gebruik de ‘target aim’ om op je tegenstanders te richten. De geraakte wagen loopt schade op en zal langzamer gaan rijden. Je kan 4 kleine of 1 grote kogel afvuren.
- **Shield:** dit is een defensief wapen. Beschermt je wagen gedurende een korte periode. Geen oplading nodig.

13- CIRCUITS

- **Aztec :** een reis naar het verleden door de prachtige overblijfselen van de Azteekse beschaving. Je hebt alleen geen tijd om de toerist uit te hangen als je de race wilt winnen...let op de verschillende soorten ondergrond en pas je aan aan de snelle veranderingen in het wegdek.
- **Island :** dit simpele circuit bevindt zich op een (bijna) onbewoond eiland, het laatste Paradijs op aarde. Kies je route zorgvuldig over dit zanderige circuit en je zult de race winnen. Alternatieve routes zouden wel eens heel handig kunnen zijn!
- **Rally :** een prachtig landelijk circuit met een enorme asfaltweg. Bepaalde bochten zullen alles van je behendigheid vergen. Op deze weg zul je je rem, handrem en gaspedaal moeten gebruiken om de perfecte balans tussen de ideale lijn en snelheid te vinden
- **Water :** de ode aan Jean-Jacques Cousteau... Een verzonken circuit waar je misschien liever aandacht zou willen besteden aan de flora en fauna dan aan een race op leven en dood op de zanderige weg. Een uitdagende combinatie van smalle onderwater-wegen met scherpe bochten - grote behendigheid vereist - en enorme ‘boulevards’ waar je grote hoeveelheden wapens kunt vinden om mee aan te vallen of te verdedigen.
- **Ski :** wat dacht je van wat winterzon? Heftig racen in de verse sneeuw. Dit bergcircuit heeft brede wegen en kent verschillende moeilijkheidsgraden... Een makkelijk circuit voor hen die van lange, slippende bochten houden, een nachtmerrie voor diegene die er minder bekend mee zijn.

- **Canyon** : de arme, eenzame cowboy is niet langer alleen! Je moet moedig zijn, je vijanden verslaan en de race in eerste positie finishen. Dit zongeblakerde, verlaten landschap herbergt vele alternatieve routes. Wees wijs als je wilt winnen.
- **Mountain** : buitenaardse biologische wezens zijn in dit gebied aangetroffen. Laat ze je niet afleiden van je belangrijkste doel. Dit circuit begint op een betonnen landingsbaan maar het grootste gedeelte van de race is off-road. Let op die gemene scherpe bochten die opeens uit het niets verschijnen. Het vinden van de ideale lijn is de sleutel om deze race te winnen.
- **Blade** : het industriële tijdperk in al zijn macht en met al zijn beperkingen. Dit zeer verraderlijke circuit bevindt zich in een donkere, oude en verontreinigde stad. De vele bochten van 90 graden vereisen enorme stuurmanskunst. Als je van frisse lucht en grote open plekken houdt, zal je je hier niet thuis voelen. Zorg dat je snel finisht.
- **Pipe** : dit is het moeilijkste en meest uitdagende circuit. Je krijgt pas toegang als je jezelf als koning der S.C.A.R.S. bewezen hebt!

14- PRODUCT-ONDERSTEUNING

Post: Ubi Soft Entertainment B.V.
Huizermaatweg 3A
1273 NA Huizen

Telefoon 00 32 27325577 (Belgie)

E-mail: techsupport@ubisoft.nl

15- GARANTIE

Ubi Soft Entertainment B.V. garandeert de koper van het originele product dat de compact disc (CD) die bij dit product wordt verstrekt vrij zal zijn van gebreken gedurende een periode van normaal gebruik.

Indien het product in enigerlei manier defect is kunt u contact opnemen met Ubi Soft Entertainment B.V. (035-528.8800). Vraag om een Retour Nummer en stuur de defecte software inclusief de handleiding, maar zonder de verpakking, naar:

UBI SOFT ENTERTAINMENT B.V.
HUIZERMAATWEG 3A
1273 NA HUIZEN

Voeg een kopie van de aankoopbon en een document toe met daarop de volgende gegevens:

- Achternaam, voornaam
- Adres, postcode, plaats
- Aankoopdatum en bij welke winkel u het product heeft aangeschaft

De software samen met deze handleiding en het CD-boekje worden verkocht onder copyright met alle rechten voorbehouden aan Ubi Soft Entertainment. Geen enkel deel van deze

handleiding of de ermee samenhangende producten mogen worden vermenigvuldigd, gereproduceerd, vertaald of overgezet in enige vorm of met enige middelen zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van Ubi Soft Entertainment.

DEZE SOFTWARE, CD-ROM EN DOCUMENTATIE WORDEN 'AS IS' VERKOCHT. FABRICAGEFOUTEN IN DE CD-ROM UITGEZONDERD. UBI SOFT ENTERTAINMENT BIEDT GEEN ENKELE ANDERE GESCHREVEN OF MONDELINGE GARANTIE BETREFFENDE DEZE SOFTWARE, CD EN DOCUMENTATIE. UBI SOFT AANVAARDT GEEN ENKELE AANSPRAKELIJKHEID VOOR VERVOLGSCHADE IN WELKE VORM DAN OOK DOOR HET GEBRUIK VAN DEZE SOFTWARE, CD EN DOCUMENTATIE. DIT GELDT OOK VOOR GEBRUIK DOOR DERDEN. IN GEVAL VAN EEN RECHTSGELDIGE KLACHT WORDT TEN HOOGSTE DE AANKOOPPRIJS VERGOED, TENZIJ DE WED ANDERS VOORSCHRIJFT.